

# KARAKTERISTIK PEMBENTUKAN KATA WAKAMONO KOTOBA DALAM ANIME KIMI NI TODOKE 「君に届け」 KARYA KARUHO SHIINA 「椎名軽穂」

Faizah Andi Salsabila

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[faizahandi.20013@mhs.unesa.ac.id](mailto:faizahandi.20013@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd.**

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[yovinzabethvine@unesa.ac.id](mailto:yovinzabethvine@unesa.ac.id)

## ABSTRACT

Language serves as an essential tool for communication in social life. Wakamono kotoba, a slang variety, is commonly used by young people in Japan. It distinguishes itself from standard Japanese in the process of word formation. This study aims to describe and analyze the characteristics of wakamono kotoba formation in the anime "Kimi ni Todoke" by Karuho Shiina. The anime gained popularity in both Japan and Indonesia, narrating the love story between Kuronuma Sawako, a high school girl nicknamed "Sadako" due to her pale and quiet demeanor, and Kazehaya Shouta, a friendly and cheerful popular student. The anime's setting of high school life suggests the potential use of wakamono kotoba in everyday conversations. Data for this study were obtained from the dialogues of characters in episodes 1 to 5 of the anime. A qualitative descriptive method was employed for data analysis. The findings revealed 13 instances of wakamono kotoba in episodes 1 to 5, characterized by: 6 cases of word deletion, 1 case of English borrowing, 4 cases of sound changes, and 2 cases of meaning shifts. These findings demonstrate the diverse word formation processes employed in wakamono kotoba within the anime. This aligns with previous research highlighting the distinctive characteristics of wakamono kotoba compared to standard Japanese. The study contributes to the understanding of slang used by Japanese youth, particularly in the context of anime and manga.

**Keywords:** Kimi ni Todoke, Wakamono Kotoba, Characteristics

## 要旨

言語は、社会生活においてコミュニケーションを行うための重要な道具である。若者言葉と呼ばれる「若者言葉」は、日本の若者によく使われる言語のバリエーションの一つである。「若者言葉」は、標準日本語とは、特に語彙形成のプロセスにおいて異なる特徴を持つ。この研究では、椎名軽穂著のアニメ「君に届け」における「若者言葉」の形成の特徴を記述し、分析することを目的とする。このアニメは、日本とインドネシアで人気を博し、黒沼爽子（「サダコ」の愛称で呼ばれる、顔色が青白く物静かな高校生）と、明るく陽気な人気者である風早翔太との恋愛を描いている。高校生活を題材としたこのアニメでは、日常会話の中で「若者言葉」が使われる可能性があることを示唆している。本研究のデータは、アニメ「君に届け」の第1話から第5話までの登場人物のセリフから収集した。データ分析には、質的記述的方法を用いた。その結果、第1話から第5話までの「君に届け」には13個の「若者言葉」が見られ、その特徴は以下の通りである。6つのケースでは語彙の削除、1つのケースでは英語の借用、4つのケースでは音の変化、2つのケースでは意味の転換が見られた。これらの結果は、アニメの中で用いられる「若者言葉」が、様々な語彙形成プロセスを用いていることを示している。これは、「若者言葉」が標準日本語とは異なる特徴を持っていることを示したこれまでの研究と一致している。本研究は、特にアニメや漫画の文脈において、日本の若者が使用する俗語の理解に貢献するものである。

**キーワード:** 君に届け、若者言葉、特徴

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dinamis dan terus berkembang, dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti usia, lingkungan, dan perkembangan zaman. Salah satu contoh perkembangan bahasa yang menarik adalah wakamono kotoba atau bahasa gaul remaja Jepang. Wakamono kotoba adalah suatu ragam bahasa yang terbentuk secara dinamis. Seiring berkembangnya zaman wakamono kotoba akan sering berubah dan berkembang. Wakamono kotoba telah menjadi suatu budaya yang digunakan oleh remaja Jepang dan mengandung arti bahasa, kata-kata, atau kalimat yang biasa digunakan oleh orang-orang berusia muda saat sedang berbicara dengan orang seusia dan orang yang sudah dianggap akrab. Kata-kata dan ungkapan dalam wakamono kotoba seringkali berbeda dari bahasa Jepang standar, ditandai dengan penyimpangan tata bahasa, penyingkatan kata, dan penggunaan kata-kata baru. Anime Jepang, seperti *Kimi ni Todoke*, seringkali menjadi media yang populer untuk menyebarkan wakamono kotoba ke kalangan remaja. Dalam anime ini, banyak ditemukan contoh wakamono kotoba yang unik dan kreatif.

Anime ini merupakan anime yang cukup terkenal di Jepang maupun di Indonesia, sebelum diadaptasi menjadi anime, *Kimi ni Todoke* merupakan manga karya Karuho Shiina yang sangat populer di Jepang. Manga ini kemudian diadaptasi menjadi anime di tahun 2009 membuat *Kimi ni Todoke* menjadi semakin terkenal bahkan anak-anak muda di Indonesia pun menjadikannya sebagai anime favorit, karena memiliki cerita yang ringan dan kisah cinta yang sangat manis bagi anak muda.

Musim pertama dari *Kimi ni Todoke* dirilis atau ditayangkan pada bulan Oktober 2009 dan pada bulan Maret 2010. Musim kedua anime ini ditayangkan pada bulan Januari pada tahun 2011. Kedua musim dari *Kimi ni Todoke* diproduksi oleh Production IG dan disutradarai oleh Hiro Kaburagi. *Kimi ni Todoke* memperoleh penghargaan dalam pemilihan pembaca *Dengeki Online* pada musim kedua sebagai serial anime paling diantisipasi. Penonton Jepang memilih *Kimi ni Todoke* sebagai anime paling menyenangkan pada musim dingin di tahun 2011. Dilansir dari *Gamedia Blog*, di tahun 2024 anime ini mengumumkan season terbarunya yang akan ditayangkan oleh Netflix pada bulan agustus tahun 2024, membuat para penggemar anime ini menjadi senang sehingga ingin melihat anime ini dari awal ceritanya sambil menunggu kelanjutan yang akan tayang pada bulan agustus nanti. Anime ini menceritakan tentang pemeran utama wanita bernama Kuronuma Sawako yang memiliki karakter yang suram sehingga dia tidak memiliki seorang pun teman di

sekolahnya. Karakter dari anime ini merupakan remaja yang sedang menempuh pendidikan SMA, sehingga besar kemungkinan adanya penggunaan Wakamono Kotoba yang akan muncul dalam kehidupan sehari-hari mereka jalani.

Di dalam bahasa Jepang, bahasa gaul atau wakamono kotoba mengalami perkembangan bahasa yang melahirkan ragam bahasa baru dan tidak dipelajari di lembaga pendidikan di luar Jepang. Dalam lembaga pendidikan itu sendiri, ragam bahasa Jepang yang dipelajari ialah ragam bahasa standar atau biasa disebut dengan *hyoujungoyang* terdiri dari *teineigo* *futsuukei*, dan *keigo*. Tetapi pada bahasa remaja atau biasa disebut dengan wakamono kotoba mengalami perkembangan bahasa yang tidak dipelajari dalam suatu lembaga pendidikan.

Terciptanya Wakamono Kotoba itu sendiri adalah suatu kekreativitasan para remaja Jepang sehingga para orang tua, maupun orang asing sendiri kurang bisa mengerti kata-kata dari yang mereka ucapkan. Wakamono kotoba terlahir dari suatu penyimpangan atau aturan penggunaan bahasa baku yang biasa digunakan dalam bahasa Jepang. Penyimpangan ini dapat ditandai seperti adanya penambahan silabel tertentu, pembalikan kata, penyingkatan suatu kata, dan lain sebagainya. Kata-kata dalam wakamono kotoba juga tidak terdapat dalam kamus besar, sehingga memerlukan pemahaman lebih mengenai karakteristik sekaligus arti dari wakamono kotoba tersebut. Wakamono Kotoba terbentuk dari pikiran bebas para remaja tanpa memikirkan standar dari bahasa Jepang dengan benar. Maka dari itu terjadilah perbedaan terhadap bahasa Jepang yang dipelajari di dalam pendidikan formal dengan bahasa yang digunakan sehari-hari oleh para remaja di Jepang. Sehingga muncul beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana karakteristik pembentukan kata dari wakamono kotoba yang muncul dalam anime *Kimi ni Todoke* episode 1-5?
2. Bagaimana makna pragmatik wakamono kotoba yang muncul dalam anime *Kimi ni Todoke* episode 1-5?

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Analisis Karakteristik Wakamono Kotoba dalam Anime *Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate” oleh Farauzhulli (2017). Pada penelitian tersebut, disimpulkan bahwa dalam anime *Haikyuu!!* ditemukan 57 wakamono kotoba diantaranya adalah 5 kata kerja, 14 kata sifat, 10 kata benda, 8 kata keterangan, 8 kata seru, dan 12 ungkapan frase baru. Persamaan yang muncul dengan penelitian yang akan diteliti dengan

penelitian dari Farauzhulli adalah sama-sama mengambil topik penelitian tentang karakteristik wakamono kotoba yang muncul dalam anime. Namun, memiliki sedikit perbedaan yaitu, pada penelitian dari Farauzhulli mengambil anime yang rilis pada tahun 2014, dan anime yang dijadikan objek untuk penelitian ini merupakan anime yang dirilis pada tahun 2009. Pada penelitian dari Farauzhulli memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, sehingga penelitian ini digunakan sebagai acuan dan referensi oleh peneliti.

Penelitian dari Suhada (2019) yang berjudul “Analisis Wakamono Kotoba Dalam Film Kimi No Na Wa”. Pada penelitian ini ditemukan 16 wakamono kotoba dengan 7 proses pembentukannya yaitu: 3 clipping, 1 komposisi, 1 afiksasi, 1 blending, 2 penyerapan bahasa Inggris, 4 perubahan bunyi dan 4 pembentukan kosakata baru. Perbedaan yang terdapat pada penelitian dari Suhada dengan penelitian yang akan diteliti adalah Penelitian dari Suhada menganalisis wakamono kotoba dengan cara mengklasifikasikan fungsi wakamono kotoba ke dalam peristiwa tutur yang memiliki 8 komponen yaitu, setting and scene, participants, ends, act sequence, key, instrumentalities, norm, dan genre. Sedangkan untuk penelitian yang akan diteliti tidak mengklasifikasikan fungsi dari wakamono kotoba ke dalam peristiwa tutur.

Penelitian sebelumnya yang telah melakukan analisis wakamono kotoba berdasarkan tinjauan morfologi dan semantik. Misalnya, penelitian oleh Andriani, Firmansyah, Suryadi (2022) yang berjudul “Analisis Wakamono Kotoba: Tinjauan Morfologi dan Semantik”. Penelitian ini berfokus pada analisis yang terdapat pada media sosial dan website Jepang. Pada penelitian ini telah ditemukan 7 proses dari pembentukan suatu kata dalam wakamono kotoba. Namun, selain 7 proses tersebut ternyata peneliti menyadari bahwa terdapat pula wakamono kotoba yang mengalami perubahan atau perluasan makna dari makna aslinya tanpa merubah bentuk kata tertentu. Penulis juga menuliskan bahwa proses pembentukan wakamono kotoba didominasi dengan cara memendekkan atau memenggal unsur kata sehingga dapat disimpulkan bahwa kaum muda di Jepang cenderung menciptakan suatu kata dengan cara membuat kata menjadi lebih pendek atau ringkas baik diucapkan maupun ketika dijadikan sebagai alat tulis. Perbedaan yang terdapat pada penelitian dari ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah penelitian ini menganalisis wakamono kotoba dari media sosial dan website Jepang sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada analisis wakamono kotoba yang terdapat dalam anime.

Beberapa teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah:

## Sosiolinguistik

Sosiolinguistik merupakan suatu cabang ilmu yang mempelajari suatu bahasa beserta lingkungan sosialnya. Kajian sosiolinguistik lebih berfokus kepada variasi bahasa yang mungkin muncul di dalam suatu masyarakat (Kushartanti, 2005:230). Sosiolinguistik dalam bahasa Jepang dapat disebut dengan shakai gengogaku [社会言語学]. Shakai gengogaku [社会言語学] atau sosiolinguistik ialah studi yang mempelajari tentang kinerja linguistik yang berfokus pada orang yang sedang hidup di tengah-tengah masyarakat atau dengan kata lain studi yang mempelajari fenomena dalam bahasa atau keterlibatan dengan suatu kelompok. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik adalah cabang studi atau ilmu yang mempelajari tentang fenomena suatu hubungan serta pengaruh bahasa yang terjadi dalam suatu kelompok masyarakat.

## Wakamono Kotoba

Yonekawa (2005) menjelaskan proses-proses utama yang mendasari pembentukan kata-kata gaul anak muda di Jepang. Proses-proses tersebut adalah :

1. Pelesapan Kata (Shoryaku): proses ini melibatkan penghilangan sebagian atau seluruh suku kata dari kata dasar untuk menghasilkan kata baru yang lebih pendek dan mudah untuk diucapkan. Menurut Yonekawa, proses pelesapan kata dalam wakamono kotoba memiliki tujuh proses pembentukan yaitu:
  - a. Menghilangkan bagian depan kata  
Contoh: 「(つ) かれた」 (tsu) kareta “lelah”
  - b. Menghilangkan bagian belakang kata  
Contoh: 「すご(い)」 sugo(i) “hebat”
  - c. Menghilangkan bagian tengah kata  
Contoh: 「おも(し)ろい)」 omo(si)roi “menarik”
  - d. Menghilangkan bagian akhir dari kata pertama dan kata kedua (dalam kata majemuk)  
Contoh: 「コンビニ(エンス)スト(ア)」 konbini(ensu) suto(a) “minimarket”
  - e. Menghilangkan akhir dari kata pertama di dalam kata majemuk Contoh: 「スマ(ート)フォン」 suma(ato) hon “smartphone”
  - f. Menghilangkan akhir dari kata kedua di dalam kata majemuk  
Contoh: 「大丈夫じゃ(ない)」 daijoubu ja(nai) “tidak baik-baik saja”

- g. Mempersingkat kalimat atau frasa  
Contoh: 「こんにちは」 konnichiwa menjadi 「こんちや」 (koncha “selamat siang”)
2. Peminjaman Bahasa Asing (Gairaigo): wakamono kotoba sering kali mengadopsi kata-kata dari bahasa lain, terutama bahasa Inggris, untuk memperkaya kosa katanya. Contoh: cool menjadi 「クール」 “keren”
  3. Permainan Kata (Goroawase): permainan kata melibatkan penggabungan kata-kata yang memiliki bunyi serupa atau makna yang terkait untuk menciptakan kata baru yang lucu atau menarik. Contoh: 「かわいい」 kawaii “imut” dan 「すごい」 sugoi “luar biasa” digabungkan menjadi 「かわいすぎ」 kawaiisugi “sangat imut” .
  4. Campuran Kata (Kongou): dalam proses ini, dua kata atau lebih digabungkan menjadi satu kata baru dengan makna yang baru pula. Contoh: 「オタク」 otaku “penggemar fanatik” dan 「ギャル」 gyaru “gadis yang berpakaian modis” digabungkan menjadi 「オタギャル」 otagyaru “penggemar fanatik yang berpakaian modis”.
  5. Penggunaan Morfem Bebas: wakamono kotoba sering kali menggunakan morfem bebas, yaitu kata yang memiliki makna sendiri dan tidak terikat dengan kata lain. Contoh: “ne” (kan), “yo” (lho), “da” (sih).
  6. Pembalikan unsur-unsur kata: dalam proses terjadi ketika unsur kata dibagi menjadi dua bagian yang kemudian diubah atau dibalikkan posisinya menjadi sebaliknya. Contoh: 「物本」 monohon yang berasal dari kata 「本物」 honmono yang memiliki arti “barang asli”
  7. Mengalami perubahan bunyi: dalam proses ini terjadi perubahan bunyi pada salah satu silabi. Biasanya berubah menjadi bunyi (i), (e) atau (o). Contoh: 「～してもらて」 shitteromorotte berasal dari kata 「してもらって」 shitteromatte yang berarti “tolong” “saya ingin” . Perubahan bunyi terjadi pada silabi (ra) yang berubah menjadi silabi (ro)
  8. Mengalami pergeseran makna: pergeseran makna merupakan suatu proses yang dialami oleh suatu kata yang tidak mengalami perubahan bentuk melainkan perubahan terhadap arti atau makna dari kata tersebut

sehingga menjadi tren atau banyak disukai dan dikatakan oleh para remaja. Menurut Yonekawa (2005) pergeseran makna memiliki tiga proses pergeseran.

- a. Penambahan makna baru, kata mendapatkan makna baru yang tidak terkait dengan makna aslinya.  
Contoh: 「やばすぎる」 yabasugiru yang awalnya berarti “terlalu berbahaya” sekarang juga bisa digunakan untuk kata yang berarti “luar biasa” atau “keren”
- b. Perluasan makna asli, yaitu makna kata asli yang diperluas untuk mencakup cakupan yang lebih luas.  
Contoh: 「すごい」 sugoi yang awalnya berarti hebat sekarang juga bisa digunakan untuk mengungkapkan berbagai tingkatan intensitas, seperti “luar biasa” dan “menakjubkan”
- c. Penyempitan makna asli, yaitu makna kata asli dipersempit untuk fokus pada aspek tertentu.  
Contoh: 「かわいい」 kawaii yang awalnya berarti “menawan” atau menggemaskan” sekarang hanya digunakan untuk menggambarkan hal-hal yang “lucu” atau “imut” saja.

### Makna Pragmatik Wakamono Kotoba

Sachiko Ide (2019) mengemukakan teori pragmatik yang membagi makna pragmatik menjadi tiga jenis utama, yaitu:

1. Makna Lokatif (Makna Tempat)  
Makna lokatif mengacu pada makna yang terkait dengan lokasi atau tempat terjadinya suatu peristiwa. Makna ini ditentukan oleh konteks pembicaraan dan penggunaan kata-kata yang menunjukkan tempat, seperti 「ここ」 "di sini", 「そこ」 "di sana", 「ちかい」 "dekat", 「とおい」 "jauh", 「うえ」 "atas", 「した」 "bawah", dan lain sebagainya.  
Contoh: 「テーブルの上の本を取ってください。」 "Tolong ambilkan buku yang di atas meja." (Makna lokatif: buku berada di atas meja).
2. Makna Temporal (Makna Waktu)  
Makna temporal mengacu pada makna yang terkait dengan waktu terjadinya suatu peristiwa. Makna ini ditentukan oleh konteks pembicaraan dan penggunaan kata-kata yang

menunjukkan waktu, seperti 「いま」 "sekarang", 「きのう」 "kemarin", 「あした」 "besok", 「おそい」 "lama", 「ちょっと」 "sementar", 「あち」 "pagi", 「ひる」 "siang", 「よる」 "malam", dan lain sebagainya.

Contoh: 「私の妹は2000年生まれです。」 "Adik saya lahir tahun 2000." (Makna temporal: adik saya lahir pada tahun 2000). 「ちょっとお店に行ってみます。」 "Saya akan pergi ke toko sebentar." (Makna temporal: saya akan pergi ke toko dalam waktu singkat)

### 3. Makna Fungsional (Makna Tujuan)

Makna fungsional mengacu pada makna yang terkait dengan tujuan atau maksud penutur dalam menyampaikan suatu tuturan. Makna ini ditentukan oleh jenis tindak tutur yang dilakukan, seperti menyatakan, memerintah, meminta menawarkan, dan lain sebagainya. Contoh: 「お腹が空きました。」 "Saya lapar." (Makna fungsional: penutur ingin menyampaikan bahwa dia merasa lapar). 「ドアを閉めて！」 "Tutup pintunya!" (Makna fungsional: penutur memerintah pendengar untuk menutup pintu). 「その本を取ってくれないませんか？」 "Bisakah tolong ambilkan buku itu?" (Makna fungsional: penutur meminta pendengar untuk mengambilkan buku).

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu menjelaskan karakteristik pembentukan kata dan makna pragmatik dari wakamono kotoba. Sutedi (2011:58) menyebutkan "penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual". Dengan kata lain, analisis deskriptif yaitu mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah diperoleh dengan kata-kata sehingga menjadi sebuah karya ilmiah yang mudah dipahami oleh pembaca.

Sumber data untuk penelitian ini adalah anime Kimi ni Todoke episode 1 sampai dengan episode 5. Peneliti mengambil sumber data tersebut dikarenakan anime Kimi ni Todoke merupakan anime yang

menceritakan kehidupan cinta siswa SMA di Jepang, yang mungkin ditemukannya wakamono kotoba.

Tahap pertama yaitu peneliti mengumpulkan data wakamono kotoba yang muncul pada anime Kimi ni Todoke episode 1 sampai dengan 5. Data yang telah ditemukan dipastikan lagi bahwa data tersebut termasuk wakamono kotoba. Tahap berikutnya yaitu menganalisis karakteristik pembentukan kata wakamono kotoba berdasarkan teori dari Yonekawa (2005). Setelah itu menjelaskan konteks dari percakapan yang mengandung wakamono kotoba di dalamnya. Kemudian memaparkan makna yang terkandung dalam wakamono kotoba tersebut dengan teori pragmatik dari Ide (2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab rumusan masalah pertama, karakteristik pembentukan kata *wakamono kotoba* menggunakan teori Yonekawa (2005) antara lain, mengalami pelepasan kata, peminjaman bahasa asing, permainan kata, campuran kata, penggunaan morfem bebas, pembalikan unsur-unsur kata, mengalami perubahan bunyi, dan mengalami pergeseran makna. Sedangkan rumusan masalah kedua menggunakan teori pragmatik dari Sachiko ide (2019) yaitu Jenis-jenis makna pragmatik terdiri dari makna lokatif atau makna tempat, makna temporal atau makna waktu, dan makna fungsional atau makna tujuan.

### Pembahasan

Setelah mengumpulkan data dengan metode simak catat, peneliti telah mengumpulkan sebanyak 13 data dari wakamono kotoba yang muncul dalam dialog maupun monolog di anime tersebut. Data yang telah dikumpulkan akan dibahas dan dianalisis berdasarkan metode penelitian yang digunakan. Dianalisis berdasarkan teori yang telah dijabarkan pada bab dua yaitu teori karakteristik pembentukan kata wakamono kotoba oleh Yonekawa (2005) dan teori makna pragmatik dari Ide (2019).

### Mengalami Pergeseran Makna

Data 1 : 「やばい」 (yabaindatteyo)

Dialog :

Siswi 1 : やばい だ っ て よ、三秒以上目が合うと Yabaindatteyo, 3 byou ijou me ga au to Katanya berbahaya loh, kalau kamu menatap matanya lebih dari 3 detik

Siswi 2 : 知ってる！、七日ごとに不幸が来んだよね Shitteru, nanoka go ni fukou ga kun dayone Aku tahu!, nasib buruk akan datang padamu dalam 7 hari kan?

Siswi 1 : そうそう、怖い怖すぎ

Sou sou, kowai kowa sugi  
Benar benar, takut sangat menakutkan

(Anime Kimi ni Todoke episode 1, 01:07-01:19)

Analisis : dalam penelitiannya tentang wakamono kotoba Yonekawa (2005) memasukkan 「やばい」 (yabai) sebagai salah satu contoh wakamono kotoba yang mengalami pergeseran makna yakni penambahan makna baru dan menjadi populer di kalangan anak muda Jepang. 「やばい」 (yabai) yang merupakan wakamono kotoba yang awalnya digunakan dalam konteks yang negatif, yang memiliki arti “berbahaya” atau “kacau”. Yang biasa merujuk pada situasi yang berpotensi mengancam atau berbahaya. Namun, dalam seiring berkembangnya zaman kata 「やばい」 (yabai) ini memiliki perluasan makna dan sering digunakan dalam konteks positif atau untuk mengekspresikan sesuatu yang mengagumkan atau luar biasa. Misalnya 「やばい」 (yabai) bisa berarti “keren”, “hebat” atau “luar biasa”.

Makna Pragmatik : termasuk ke dalam pemaknaan fungsional. Yakni penutur ingin menyampaikan bahwa jika ada yang menatap mata dari Sawako lebih dari 3 detik sangatlah berbahaya.

Konteks : dialog diatas terjadi ketika dua orang siswi yang sedang membicarakan rumor yang beredar tentang temannya yang bernama Kuronuma Sawako yang akrab dipanggil dengan Sadako yakni pemeran utama dalam anime ini. Kedua siswi tersebut membicarakan rumor gila dan berbahaya yang bisa menimpa orang yang menatap mata dari Kuronuma Sawako selama lebih dari 3 detik. dan salah satu siswi tersebut mengatakan kata 「やばい」 (yabai) atau bisa juga diartikan sebagai “katanya berbahaya loh”. Kata ini termasuk ke dalam wakamono kotoba yang biasa diucapkan oleh remaja Jepang ketika mereka memiliki info yang menurut para remaja sangat hebat.

### Mengalami Pelesapan Kata

Data 2 : 「来んだよね」 (kundayone)

Dialog :

Siswi 1 : やばいんだってよ、三秒以上目が合うと  
Yabaindatteyo, 3 byou ijou me ga au to  
Katanya berbahaya loh, kalau kamu menatap  
matanya lebih dari 3 detik

Siswi 2 : 知ってる！、七日ごとに不幸が来んだよね  
Shitteru, nanoka go ni fukou ga kun dayone  
Aku tahu!, nasib buruk akan datang padamu  
dalam 7 hari kan?

Siswi 1 : そうそう、怖い怖すぎ  
Sou sou, kowai kowa sugi  
Benar benar, takut sangat menakutkan

(Anime Kimi ni Todoke episode 1, 01:07-01:19)

Analisis : wakamono kotoba berikutnya yang muncul dalam dialog tersebut adalah 「来んだよね」 (kundayone). Menurut Yonekawa (2005) wakamono kotoba ini mengalami pelesapan kata yakni terjadi pemendekan kata atau penghilangan suatu konsonan dari akhir kata pertama di dalam kata majemuk, yang berasal dari kata 「来る」 (kuru) yang berarti “datang” dalam bahasa anak muda, bentuk ini bisa digunakan untuk menyatakan sesuatu yang akan datang atau muncul. Penulisan ini lebih jarang digunakan dalam bahasa standar dan merupakan bahasa lisan.

Makna Pragmatik : termasuk ke dalam pemaknaan temporal. Yakni nasib buruk akan datang padamu dalam waktu 7 hari.

Konteks : Dialog diatas terjadi ketika dua orang siswi yang sedang membicarakan rumor yang beredar tentang temannya yang bernama Kuronuma Sawako yang akrab dipanggil dengan Sadako yakni pemeran utama dalam anime ini. Kedua siswi tersebut membicarakan rumor gila dan berbahaya yang akan datang menimpamu ketika kamu menatap mata dari Kuronuma Sawako selama lebih dari 3 detik. Dan salah satu siswi tersebut mengatakan kata 「来んだよね」 (kundayone) yang memiliki arti “akan datang”.

### Mengalami Perubahan Bunyi

Data 3 : 「わりい」 (warii)

Dialog :

爽子 : 黒沼爽子です。宜しくどうぞ。  
(Sawako) Kuronuma Sawako desu. Yoroshiku Douzo.

龍 : ああ、真田 龍、名前覚えんの苦手  
なんだよ、わりいな。

(Ryu) aa, Sanada Ryu, namae oboenno nigatenandayo, warii na.

aa, aku Sanada Ryu, aku lemah dalam mengingat nama orang, maaf ya.

(Anime Kimi ni Todoke episode 3, 02.40-02.49)

Analisis : 「わりい」 (warii) menurut Yonekawa (2005) wakamono kotoba ini mengalami perubahan bunyi dari kata asalnya yakni 「悪い」 (warui). Perubahan bunyi terjadi pada silabi (ru) yang berubah menjadi silabi (ri) yang memiliki arti “buruk” atau “jahat”. Namun dalam konteks dialog di atas kata 「わりい」 (warii) berfungsi sebagai permintaan maaf. 「わりい」 (warii) sering digunakan sebagai bentuk permintaan maaf secara informal, mirip dengan “sorry” dalam bahasa inggris. Misalnya, ketika seseorang tidak

sengaja menabrak temannya, mereka mungkin berkata, "わりい!" untuk meminta maaf. Begitu juga dengan dialog diatas Ryu meminta maaf kepada Sawako karena tidak sengaja tidak mengingat nama Sawako.

Makna Pragmatik : termasuk ke dalam pemaknaan fungsional. Yakni penutur ingin menyampaikan bahwa dia merasa bersalah dan ingin meminta maaf.

Konteks : Dialog diatas terjadi ketika sedang terjadi perubahan tempat duduk di kelas Sawako dengan cara undian nomor. Ketika nomor bangku Sawako diketahui oleh teman- temannya, mereka tidak mau duduk di dekat Sawako, dan pada saat itu Kazehaya, Yoshida, Yano, dan Ryu datang untuk duduk di dekat Sawako. Tetapi Ryu tidak mengingat nama Sawako, jadi mereka berkenalan dan Ryu merasa bersalah kepada Sawako karena tidak mengingat namanya sehingga ia meminta maaf dengan mengucapkan kata 「わりい」 (warii). Yakni wakamono kotoba yang sering digunakan oleh kaum laki-laki.

### Mengalami Pergeseran Makna

Data 7: 「サンキュー」 (Sankyuu)

Dialog :

吉田 : 私にも分かるよ。

(Yoshida) Watashi ni wa waku yo  
Aku jadi mengerti nih.

Siswa 1 : いやー、分かりやすいわー。  
Iyaa, wakari yasui wa.  
Yah, sangat mudah untuk dipahami

吉田 : サンキュー、貞子。

(Yoshida) Sankyuu, Sadako.  
Makasih ya, Sadako.

Siswi 3 : また教えてね、黒沼さん。  
Mata oshiete ne, Kuronuma san.  
Nanti tolong ajari lagi ya, Kuronuma.

(Anime Kimi ni Todoke episode 3, 18.39-18.49)

Analisis : 「サンキュー」 (Sankyuu), menurut Yonekawa (2005) wakamono kotoba ini mengalami peminjaman bahasa asing yakni berasal dari bahasa inggris yaitu "Thank You" . Dalam pengucapan, kata ini disingkat menjadi " サンキュー" (sankyū) untuk membuatnya lebih mudah diucapkan dalam bahasa Jepang. Penggunaan kata serapan dari bahasa asing adalah ciri khas dalam bahasa informal atau percakapan santai di kalangan generasi muda. Kata ini memiliki arti "terima kasih". Dalam konteks bahasa Jepang, "サンキュー" digunakan sebagai ungkapan terima kasih yang santai dan informal. Ini sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, terutama di antara generasi muda.

Makna Pragmatik : termasuk ke dalam pemaknaan fungsional. Yakni penutur ingin menyampaikan bahwa dia merasa berterima kasih kepada Sawako.

Konteks : Dialog di atas terjadi ketika Sawako membantu teman-temannya untuk memahami suatu materi yang akan menjadi bahan untuk ujian. Ternyata penjelasan dari Sawako sangat mudah dipahami oleh teman-temannya, termasuk Yoshida yang merupakan siswi yang sulit untuk mengerti pembelajaran pada biasanya. Dan disini Yoshida berterima kasih kepada Sawako menggunakan Bahasa Inggris yakni Thank You dan kata ini termasuk ke dalam Wakamono Kotoba yang terserap ke dalam bahasa jepang yakni menjadi 「サンキュー」 (Sankyuu).

### PENUTUP

#### Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari hasil dan analisis pada bab sebelumnya, yakni analisis data Wakamono Kotoba yang diambil dari anime Kimi ni Todoke episode 1 sampai dengan episode 5, dapat diambil kesimpulan yakni sebagai berikut:

1. Dalam anime Kimi ni Todoke episode 1 sampai dengan episode 5, ditemukan 13 wakamono kotoba dengan 6 wakamono kotoba memiliki karakteristik yakni mengalami pelesapan kata, 1 wakamono kotoba mengalami peminjaman bahasa asing yakni bahasa Inggris, 4 wakamono kotoba mengalami perubahan bunyi, dan 2 wakamono kotoba memiliki karakteristik mengalami pergeseran makna.
2. 6 Wakamono Kotoba yang memiliki karakteristik mengalami pelesapan kata dalam anime ini memiliki kecenderungan menghilangkan bagian depan kata seperti 「ったく」 (Ttaku). Kemudian ada juga yang menghilangkan bagian belakang kata seperti 「まじ」 (maji), 「やっぱ」 (yappa), 「わからん」 (wakaran). Lalu menghilangkan bagian tengah kata seperti 「来んだよね」 (kundayone). Dan yang terakhir yaitu menghilangkan bagian akhir dari kata pertama dan kedua dalam kata majemuk seperti 「すご過ぎ」 (sugosugi).
3. Untuk 4 wakamono kotoba yang mengalami perubahan bunyi memiliki kecenderungan merubah silabi akhirnya menjadi berbunyi /ee/ seperti 「ヤベー」 (Yabee), 「見れねー」 (Mirenee), dan 「すげえ」 (Sugee). Ada juga yang merubah silabi akhirnya dengan bunyi /ii/ seperti 「わりい」 (Warii).

## Saran

Di dalam penelitian yang telah diteliti ini, peneliti belum mengkaji analisis Wakamono Kotoba secara lebih rinci dan mendalam. Penelitian ini hanya berfokus terhadap karakteristik yang dimiliki oleh Wakamono Kotoba saja. Oleh sebab itu, jikalau ada calon peneliti yang akan mengkaji masalah ini diharapkan untuk meneliti dan menganalisis dengan sumber acuan, referensi, dan teori yang lebih lengkap dan banyak sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih lengkap dan memuaskan. Untuk episode anime untuk penelitian ini juga tidak banyak, hanya mengambil dari episode 1 sampai dengan episode 5 saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2004. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang, Jakarta: Kesaint Blanc.
- Farauzhulli, Dea. 2017. "Analisis Karakteristik Wakamono Kotoba dalam Anime Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate". Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2017. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Fani. 2019. "Analisis Wakamono Kotoba dalam Film Kimi no Na wa". Skripsi, Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
- Ngarbingan, Hilda Maulence. 2019. "Jenis dan Makna Wakamono Kotoba Dalam Anime Series K-ON!". Skripsi, Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.
- Emte, Shafira Deiktya. 2021. Mengenal Sociolinguistik, [https://narabahasa.id/artikel/linguistikinterdisipliner/sociolinguistik/mengenal-sociolinguistik/#google\\_vignette](https://narabahasa.id/artikel/linguistikinterdisipliner/sociolinguistik/mengenal-sociolinguistik/#google_vignette), diakses pada 23 Mei 2024 pukul 9.35.
- Latifah, Nurul. (2023). "RAGAM BAHASA GAMER ONLINE FREE FIRE 81 KAJIAN SOSIOLINGUISTIK". Universitas Muhammadiyah Jember.
- Sudipa, M. H. D., & Meilantari, N. L. G. (2022). "Wakamono Kotoba in 'Tokyo Revengers' by Ken Wakui: Study of Morphology and Semantics". Japanese Literature Study Program, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Bali, Indonesia.
- Farhan, Muhammad Alif (2020) Ragam Bahasa Keigo Dalam Anime Shimajirou No Wao! Episode 274&278. Other thesis, Univesitas Komputer Indonesia.
- Cakap. (2024). Penjelasan Keigo, Ragam Bahasa Sopan dalam Bahasa Jepang. Blog
- Cakap. <https://blog.cakap.com/keigo/> diakses pada 23 Mei 2024 pukul 11.35.
- Ni Wayan Meidariani. (2022). VARIASI BAHASA PADA YOUTUBER JEPANG DALAM CHANEL HIKAKIN TV. Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Wikipedia. (2024). Dialek Bahasa Jepang. Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. [https://id.wikipedia.org/wiki/Dialek\\_bahasa\\_Jepang](https://id.wikipedia.org/wiki/Dialek_bahasa_Jepang). diakses pada 23 Mei 2024 pukul 12.22.
- Live Japan. (2024). Dialek di Jepang. Live Japan. <https://livejapan.com/id/article-a0000270/>. diakses pada 23 Mei 2024 pukul 12.26.
- Kapanlagi.com. (2024). Bahasa Gaul Jepang Adalah Wasei-eigo Wakamono Kotoba, Berikut Pengertian dan Juga Contohnya. Kapanlagi.com. <https://www.kapanlagi.com/jepang/bahasa-gaul-jepang-adalah-wasei-eigo-wakamono-kotoba-berikut-pengertian-dan-juga-contohnya-bab486.html>. diakses pada 23 Mei 2024 pukul 13.35.
- Kapanlagi.com. (2024). 100 Kosakata Wakamono Kotoba dalam Bahasa Jepang, Istilah Slang atau Gaul di Kalangan Anak Muda yang Perlu Diketahui Para Pemula. Kapanlagi.com. <https://www.kapanlagi.com/jepang/100-kosakata-wakamono-kotoba-dalam-bahasa-jepang-istilah-slang-atau-gaul-di-kalangan-anak-muda-yang-perlu-diketahui-para-pemula-33f417.html?page=3>. diakses pada 23 Mei 2024 pukul 13.39.
- Andriani, P. Y., Adnyani, K., & Antartika, I. (2017). Analisis variasi bahasa remaja (Wakamono Kotoba) dalam anime Orenji. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, 3(3), 531-542.
- Tsujimura, Yoshiko. (2000). Wakamono kotoba no gogen to bunpou: Kotoba no hensei to imi no hirogari [The etymology and grammar of youth language: Word formation and semantic expansion]. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Yonekawa, Akihiko. (2005). Wakamono kotoba no shakaigaku: Kotoba to seishounen no bunka [The sociology of youth language: Language and youth culture]. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Ide, Sachiko. (2020). The Japanese Language: A Sociolinguistic Introduction. Routledge.

Gramedia.com. (2024). Kimi ni Todoke Season 3 Rilis Usai Hiatus 13 Tahun, Ini Kata Voice Actor-nya!. <https://www.gramedia.com/blog/kimi-ni-todoke-season-3-rilis-usai-hiatus-13-tahun-ini-kata-voice-actor-nya/>. Diakses pada 25 Juni 2024 pukul 10.07.